

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Diera globalisasi ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangatlah cepat, sehingga globalisasi akan sangat membantu dalam penyampain informasi. Di globalisasi ini memiliki pengaruh positif dan negative terhadap setiap individu, dimana akan menimbulkan persaingan antar individu. Sehingga akan menuntut adanya perkembangan SDM.

Pendidikan adalah hal penting dalam perkembangan SDM, bagi pemerintah dan guru ini adalah sebuah tantangan untuk meingkatkan sistem pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih berkualitas dan menyenangkan.

Guru merupakan komponen yang penting dalam proses pembelajaran secara khusus, bila rencana awal proses pembelajaran tidak dirancang secara matang dan bijak, maka hal tersebut akan berdampak pada gagalnya proses pembelajaran. Guru harus mampu berperan sebagai motivator, fasilitator dan observator.

Kebanyakan pengajar hanya menyampaikan pelajaran dengan cara lisan dan mengerjakan tugas, tanpa membangun terlebih dahulu konteks belajar. Pembelajaran secara konvensional ini hanya menstimulasi aspek kognitif sedangkan aspek lainnya cenderung terabaikan.

Anak-anak memperoleh pengetahuan justru dari berbagai cara, sesuai dengan salah satu cirri anak usia dini, yaitu sebagai individu yang aktif, maka pengetahuan akan lebih banyak diperoleh dari pengalamannya melakukan berbagai aktifitas

Melalui tulisan ini penulis membahas hasil penelitian tentang perencanaan aplikasi pembelajaran berbasis multimedia pada anak usia dini. Sehingga dapat membantu para pengajar dalam pemberian materi.

Saat ini, multimedia berkembang sangat pesat. Fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis *online*, permainan komputer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar mengajar. Pembelajaran berbasis multimedia adalah penggunaan media teks, gambar dan suara dalam pembelajaran.

Peneliti ingin mencoba membuat sebuah aplikasi yang didalamnya terdapat media pembelajaran yang dapat membantu pengajar dalam penyampaian materi kepada anak-anak usia dini. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti mengangkat judul

“PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI” melalui komputer dengan menggunakan *Adobe Flash*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan latar belakang di atas maka diperoleh rumusan masalah yaitu “Bagaimana merancang dan membuat sebuah animasi yang berisi tentang pembelajaran berbasis multimedia menggunakan Adobe Flash, yang memiliki fungsi untuk memberikan daya tarik kepada para siswa PAUD.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari pelebaran pokok masalah agar hasil penelitian yang dicapai lebih terfokus pada topik bahasan sehingga memudahkan dalam penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Program ini hanya untuk anak umur 1-5 tahun.
- 2) Program ini berisi tentang pembelajaran untuk anak usia dini yang meliputi membaca, dan berhitung.
- 3) Aplikasi ini dibuat menggunakan Adobe Flash.
- 4) Animasi dibuat berdasarkan pembelajaran untuk anak usia dini.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang dan membuat animasi sebagai media untuk menarik minat siswa PAUD dalam kegiatan belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

- 1) Bagi pembaca

Hasil penelitian ini mudah-mudahan bermanfaat bagi para pengajar di PAUD, yang dapat merubah pemberian materi menjadi hal yang menyenangkan.

2) Bagi penulis

Untuk melatih penulis dalam mengembangkan ilmu khususnya dalam pembuatan dan pengembangan animasi komputer.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini memuat uraian penelitian secara garis besar,.adapun sistematika penulisan penelitian untuk skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas berbagai konsep dan dasar-dasar teori yang menunjang dalam kaitanya dengan analisis, perancangan dan implementasi skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan yang ada, dimana masalah yang muncul akan diselesaikan melalui penelitian yang dilakukan, baik secara umum dari sistem yang dirancang dan dibangun maupun secara spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Serta untuk menyempurnakan laporan yang telah dibuat.